SUPER GAMEPOWER SPECIAL

Nº 15 A - R$ 3,50

NOVA CULTURAL

A EXPLOSÃO DOS 32 BITS

SAIBA TUDO SOBRE
SATURN • PLAYSTATION
NEO GEO CD • 3DO
32X • JAGUAR
E AS ÚLTIMAS DO ULTRA

9 770104 611006 00151 1

ESPECIAL
A NOVA GERAÇÃO

A nova era do videogame chegou e SGP não ficou para trás; apresentamos a primeira revista totalmente dedicada aos novos consoles da era CD e seus jogos

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

JAGUAR	Club Drive	05
	Kasumi Ninja	05
	Iron Soldier	06
	Alien Vs. Predator	07
	Blue Lightining	08
	Brain Dead	08
	Fight for Life	09
	Ultra Vortex	09
	Rayman	09
	Battle Morph	09
3DO	Return Fire	11
	Fifa Soccer	11
	Gex	12
	Need for Speed	13
	Wing Commander III	14
	Slam'n Jam 95	14
	Blade Force	14
	Panzer General	14
	Penn & Teller's	15
	Mad Dog 2	15
	Killing Time	15
NEO CD	Fatal Fury 3	17
	Samurai Shodown	18
	Savage Reign	19
	Crossed Swords	22
	Puzzle Bobble	22
	World Heroes Perfect	23
32X	After Burner Complete	25
	Doom	25
	Chaotix	26
	Tempo	27
	Toughman Contest	28
	Alone in the Dark 2	28
	NFL Quaterback Club	28
	Primal Rage	29
SATURN	Virtua Fighter	31
	Victory Goal	32
	Daytona USA	33
	SF II - The Movie	34
	SF II Interactive	34
	X-Men	34
	Dark Stalkers	34
	Virtua Fighter 2	35
	Rayer Section	35
	Digital Pinball	35
P.STATION	Ridge Racer	37
	Tohshinden	38
	Tekken	39
	SF II - The Movie	40
	SF II Interactive	40
	X-Men	40
	Mortal Kombat II	41
	Dragon Ball Z	41
	Ace Kombat	41

Esta é uma edição especial de SUPERGAMEPOWER Nº 15
Supergamepower é uma publicação mensal da CLC, Comunicações Lazer e Cultura S/A - Divisão Nova Cultural - Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, 9º andar,
CEP 01410-901
São Paulo - SP - Brasil
Jornalista Responsável:
João Paulo de Jesus Lopes
Criação:
Akira Suzuki
Fabio Pancheri

Impresso na Gráfica Círculo

NOVA CULTURAL

Os videogames chegam à quinta geração. Do "pong" de ontem ao PlayStation, o mais recente console no mercado, rolaram murros na TV, calos nos dedos e gritos de vitória. A história do videogame pode ser dividida em duas eras: A.C. e D.C. ou Antes do CD e Depois do CD. A era A.C. ganhou força nos anos 80 com o Atari 2600. Seu estouro deveu-se à possibilidade de troca de jogos, os cartuchos. Ao enjoar do jogo bastava ir à loja e comprar outro. Novos sistemas se apressaram a competir com a novidade, como o Odyssey da Philips e o Intelevision da Mattel. Mas o Atari seguiu absoluto graças a sua grande variedade de jogos. A vilã que aniquilou o 2600 foi a tecnologia. Os quadradinhos coloridos perdiam feio para as máquinas que surgiam nos fliperamas. Quem não se lembra de Xevius, Jungle Hunt e Donkey Kong? A empresa tentou reagir com o Atari 5200, sem sucesso. Enquanto isso nascia no Oriente o aparelho que consolidaria o videogame como lazer doméstico, o Famicom, ou Nintendo 8 bits. A novidade era o estilo dos jogos. Realizar um objetivo tornou-se mais importante que pontuar. Aos vitoriosos o prêmio da tela final. O sucesso cruzou o Pacífico, chegou à América e conquistou o mundo. Nasceu a parceria com as grandes softhouses: Capcom, Konami, Enix e Square. Na época, a Sega, famosa por seus arcades, lançou o Master System. Obteve sucesso modesto graças a Phantasy Star, mas sofreu com a ausência de outros jogos do mesmo porte. Sua grande tacada veio em 88, ao lançar o Mega Drive, ou Genesis para os americanos. A tecnologia 16 bits ganhou os fabricantes de jogos, que não hesitaram em se juntar à Sega. O contra-ataque da grande "N" veio em fins de 90 com o Super Nintendo.

A ERA D.C.

Quem trouxe os "compact discs" ao videogame foi a Nec, com o PC Engine (Turbographix nos States), ilustre desconhecido que, misteriosamente, não se firmou. A Sega gostou e desenvolveu uma unidade CD-ROM acoplável ao Mega Drive. A vantagem do sistema é sua capacidade de armazenamento de memória, até cerca de 540 Megabytes. A desvantagem é o tempo de acesso, excessivo. Furor entre os jogadores! Apresentações incríveis, som digital, jogos narrados. Fãs da Nintendo esperaram em vão um CD-Rom para o SNes. Houve rumores sobre uma parceria com a Philips e, depois, com a Sony para o desenvolvimento do sonhado periférico. A última tentativa quase se concretiza, mas um desentendimento levou a Sony a seguir carreira solo. O resultado está nas lojas e se chama PlayStation. Há mais leões na arena: a Panasonic juntou forças com a Goldstar e a Sanyo para manter o 3DO em alta; a SNK reduziu seus preços graças ao Neo Geo CD; e a Atari tenta emplacar o seu Jaguar com um CD-ROM. O CD-Rom é a mídia do futuro. Até a Nintendo, defensora fervorosa dos cartuchos, já admite o CD em seu próximo console, o Ultra 64. Finda a aula de história, vamos a outro dilema shakespeariano: qual o melhor console? A ***SGP*** preparou esse especial para ajudá-lo na escolha. Cada sistema é analisado com prós e contras. Os títulos foram selecionados com critério e mostram os recursos de cada console. Pra completar, uma Pré-Estréia dos jogos da nova geração.

Cai o véu: a primeira imagem do Ultra, em preto e branco

ATARI JAGUAR

Jaguar CD é o cavalo de batalha da Atari para reconquistar um lugar ao sol no mundo do videogame; falta de títulos é problema do console

Crescent Galaxy, o primeiro jogo com gráficos texturizados a figura na lista de games para o Jaguar

A Atari foi quem iniciou a febre dos videogames na década de 80 com o velho Atari 2600. O sistema de cartuchos, em que o jogador podia trocar de jogo a qualquer momento, causou furor e entupiu o cofre da empresa de dólares. O grande pecado da Atari foi não acompanhar os novos tempos e investir em novas tecnologias. Pouco a pouco, a empresa foi perdendo terreno para os fabricantes de máquinas de fliperama e consoles domésticos mais avançados: Master, Nintendinho, Mega e SNes. No ano passado, a empresa optou por uma volta radical para tentar recuperar o terreno perdido no mercado. Recuperar o terreno perdido não tarefa das mais fáceis.

Tempest 2000, que veio do arcade

POUCA GRANA E MUITOS BITS

A solução encontrada foi lançar um console de 64 bits por menos de US$ 200, algo como três vezes menos que o preço dos concorrentes PlayStation e Saturn. Antes de tudo é preciso explicar que a classificação 64 bits refere-se à quantidade de informações que o jogo pode processar. O Jaguar é composto por cinco processadores e três chips auxiliares. O grande porém do console da Atari continua sendo a quantidade de títulos disponíveis no mercado. Pouco mais de 30 jogos lançados em um ano e meio de estrada. Sem contar que a maioria dos carts é de adaptações de velhos clássicos como **Doom**, **Syndicate**, **Rayden**, **Bubsy**. Para se ter uma idéia, o 3DO da Panasonic, lançado praticamente na mesma época, já tem um acervo de 70 jogos. Faltam jogos que diferenciem o Jaguar de seus concorrentes. O esperado CD-Rom, lançado recentemente, adicionou mais músculos ao hardware do sistema, mas o que tudo mundo quer ver são jogos, de preferência novos e em grande quantidade. Entre os lançamentos para CD estão: **Blue Lightining**, **Highlander**, **Dragon's Lair** e **Battlemorph**. Quem sabe agora a feras não começam a mostrar a suas garras.

Lançamento: 1993;
CD-Rom 1995
Preço: US$ 190 (Jaguar);
US$ 170 (Jaguar CD)
Preço jogos: R$ 60 - R$ 70
Nº de licenças: 200
Jogos lançados: 35

FICHA TÉCNICA

CPU
Principal: TOM de 64 Bits RISC, clock de 26.6 MHz
Som: JERRY

RAM
Principal: não fornecida
Video: não fornecida
Audio: não fornecida

GRÁFICOS
Resolução: 720 x 576 pixels
Cores: 16.777.216

SOM
Canais: não fornecido. Possui processador próprio com S-RAM

S-RAM
Tamanho: depende do cartucho. Não possui beteria interna

OBS: informações fornecidas pela Atari.
OBS: especificações sem o CD-ROM.

CLUB DRIVE

Viaje por quatro mundos acelerando com Club Drive

Club Drive é o primeiro jogo para o Jaguar com resolução de 640 x 480 linhas na tela. O cart, que segue a linha do clássico **Virtua Racing**, garante boa jogabilidade, com opções para um ou dois jogadores. São dois tipos de jogo: pode-se colher itens ou atingir os "checkpoints" no menor tempo possível. Os gráficos não são o ponto forte do cart, perdendo para **Virtua Racing** para 32X. O modo para dois jogadores oferece maior diversão. São 4 "mundos" diferentes a serem escolhidos: São Francisco, Oeste Selvagem, Futuro e Big House. No último deles, como acontece em **Micro Machines** para Mega e SNes, seu carro transforma-se numa miniatura e atravessa uma casa abarrotada de bichos e obstáculos.

A parte digitalizada do cenário é de primeira

Aproveite a ida a São Francisco e visite a Golden Gate

O modo para dois jogadores usa o velho recurso da tela dividida

A abertura dá uma idéia dos gráficos do Jaguar

CLUB DRIVE — **4.2**

JAGUAR	
ATARI	
16 Mega - Fases N/D	
2 Jogadores	
Corrida - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

KASUMI NINJA

Fighting Game para Jaguar enche a tela de sangue

Yes, o Jaguar também tem o seu fighting game. A Atari percebeu que nenhum sistema pode emplacar sem bons títulos de luta, que continua sendo o estilo mais aceito no mundo inteiro. A produção contou com a ajuda da softhouse Hand Made (**Drácula** para Lynx). O cart oferece nove personagens, incluindo uma guerreira amazona e índio Sioux. este último lembra o lutador T. Hawk de **Super SFII**. Os gráficos são bem coloridos e nítidos, oferecendo alguns toques em 3D. Os movimentos são aqueles velhos conhecidos: muitos socos, chutes, bolsa de fogo. Os comandos respondem bem e tornam a jogabilidade agradável. O mesmo pode se dizer do som. Para os não vegetarianos uma execelente notícia: uma boa dose de sangue enfeita os golpes durante a batalha.

Não poderiam estar ausentes os tradicionais golpes fatais

Como acontece no clássico Samurai Showdown, Kasumi Ninja também mistura luta e artes marciais

KASUMI NINJA — **3.8**

JAGUAR	
ATARI	
24 Mega - 8 Fases	
2 Jogadores	
Luta - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

ATARI JAGUAR

IRON Soldier

Cenários hollywoodianos, som da pesada e, principalmente, muita ação

Iron Soldier é uma batalha high-tech de alta jogabilidade com perspectiva em primeira pessoa. Você controla um robô em quatro histórias diferentes. São 16 missões para atirar, encontrar armas escondidas e, finalmente, impedir a destruição do nosso planeta. Avante! Os grandes gráficos de **Iron Soldier** realçam a perspectiva num mundo de polígonos. O cenário enlouquecedor trás arranha-céus que emergem da superfície, helicópteros, tanques, lançadores de foguetes e outros adversários que se revesam nas missões. Uma boa amostra das capacidades do Jaguar. Os inimigos podem ser liquidados com um soco metálico ou com tiros representados por cubos tridimensionais - um efeito formidável! A animação mostra muita fluidez na tela, com rapidez e resolução intacta. O áudio azucrina - rock a todo o volume e efeitos sonoros fazem a mixagem perfeita para a aventura. Os controles complexos requerem muitas sequências de botões e direcional. Mas isso não vai atrapalhar na hora de guiar o robô, colher as armas e disparar contra os inimigos. Grandes gráficos, sons, ação nonstop...**Iron Soldier** reúne os elementos vitais de entretenimento. Você vai chapar na TV!

DICA: *estampar os tanques salva a sua munição e, além disso, é bem divertido*

DICA: *acerte os tanques de combustíveis para destruir tudo. Fique a uma distância segura*

DICA: *quando você sentir que tudo está perdido, o negócio ee procurar por estradas que possam levá-lo à cidade. O único inconveniente nesse caso é o tempo adicionado no cumprimento da missão*

DICA: *quando vira, o helicóptero fica com a guarda aberta. Hora de mandar bala*

DICA: *comece com as missões que ofereçam armas melhores*

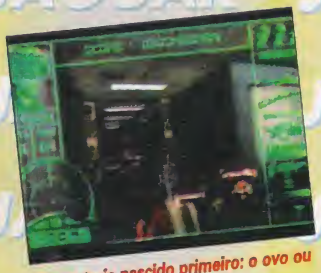
IRON SOLDIER	4.5
JAGUAR	
ATARI	
16 Mega - 16 Fases	
1 Jogador	
Tiro	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Alien e Predator: fome de destruição em dose dupla no Jaguar

Ande pelos corredores, mas cuidado com as surpresinhas

Dois personagens nada convencionais de Holywood invadem a tela do seu Jaguar. Em comum, eles contam com um voraz apetite de destruição. Matou a charada? Se você respondeu Rambo ou Conan, o Bárbaro, errou feio! Se preferiu um pistoleiro à moda antiga, tipo Clint Eastwood, errou de novo. Estes dois personagens são nada mais nada menos que o Alien e o Predador. Putz, salve-se quem puder...

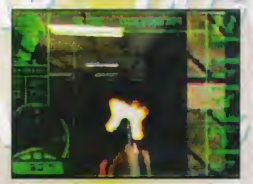


Quem teria nascido primeiro: o ovo ou a galinha?

É melhor não ficar esperando para ver que bicho que sai daí

Lembra dessas portas no filme Aliens? Lembra o que aconteceu à metade dos soldados antes do fim do filme?

Ah, não! Estão mandando ovos! E nem tem nenhum político na parada...

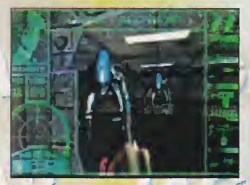


Há alguma coisa virando a esquina, mas será que você tem estômago para encará-la?

Esse soldado não parece estar procurando alguém para conversar

ESTILO DOOM

Diferente da série homônima para SNes e Mega Drive, **Alien Vs. Predator** para o 64 bits da Atari, é um shoot-em-up com perspectiva em primeira pessoa, na linha daquele famoso jogo de PC. Você circula por corredores de uma estação espacial abandonada, na busca dos colonizadores que desapareceram misteriosamente. Em meio a essa ronda você se depara com alienígenas de tudo quanto é tipo e tamanho, com predadores e, ainda por cima, recebe chumbo grosso. Em algumas áreas você encontra itens de ajuda como pistolas, metralhadoras e lança-chamas. Sua meta final é sair vivo da base. Deve ter dado para perceber que o lance é dose pra leão. É bom ir mostrando a força para eles. Jogo obrigatório para os fãs do Jaguar.



Aliens viajam em pacotes. Cigarros também. Cigarros matam. Aliens também...

ALIEN VS PREDATOR — **4,5**

JAGUAR

ATARI

16 Mega - Fases N/D

1 Jogador

Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

ATARI JAGUAR

Pré-Estréia

BLUE LIGHTNING

ATARI — **TIRO**

Todos a bordo de um campeão dos games de tiro, que volta à cena. **Blue Lightning** é um simulador de caça com combates matadores, gráficos belíssimos e naves de fazer inveja a qualquer filme hollywoodiano. A versão para Jaguar CD deste jogo, que traz em seu histórico uma imensa popularidade no antigo Lynx, apresenta inovações na jogabilidade, passando a ter maior variedade de missões e armas. Um dos destaques do jogo fica por conta dos gráficos renderizados, recurso usado sem a mínima cerimônia neste **Blue Lightning**. Outro ponto forte são as animações cinematográficas. Um jogo que tem boas chances de sair do esquecimento e atrair novas legiões de fãs.

CD
Já disponível

BRAIN DEAD 13

READY SOFT — **VÍDEO INTERATIVO**

A Ready Soft, criadora de **Space Ace**, volta com mais uma aventura. Desta vez, a estrela é Lance, um guru que conserta computadores. Sua aventura começa numa noite em que é chamado ao castelo do dr. Nero Neurosis para ver seu computador e descobre o plano do doutor de conquistar o mundo. Lance deve impedi-lo e precisa procurar pela Câmara do cérebro. Cuidado com Fritz e com as várias surpresas do castelo. Som orquestral digitalizado e animação de desenho.

CD
Disponível no 3º trimestre de 95

FIGHT FOR LIFE

ATARI — **LUTA**

A próxima onda dos carts 32 Mega do Jaguar são os fighting games baseados em polígonos com gráficos 3D à moda de **Virtua Fighter**. Este conta com 8 personagens para um ou dois jogadores, incluindo Ian (um sósia de Guile) e Jenny (cover de Cleópatra). Fora isso, nove cenários digitalizados, uma opção de replay instantâneo e mudanças de perspectiva.

32 Mega
Já disponível

ULTRA VORTEX

ATARI — **LUTA**

Jogo de luta mano-a-mano em estilo parecido com o de **Mortal Kombat**. Além disso, este **Ultra Vortex**, desenvolvido pela Beyond Games, vem com 32 Mega de memória. São 8 jogadores digitalizados, todos com cenário próprio. Movimentos especiais e outros elementos dos grandes fighting games. O modo para 2 pessoas é compatível com o sistema modem da Atari para o Jaguar.

32 Mega
Já disponível

RAYMAN

UBI SOFT — **AVENTURA**

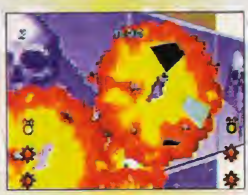
Descubra os belíssimos gráficos e a agradável jogabilidade de **Rayman**. Muito mais que um jogo de plataforma, é uma aventura de primeira. Há uma grande variedade de golpes, armas e forças especiais. Desenvolva sua habilidade para conseguir dominar as fases e os novos desafios. O jogo é cheio de passagens e armadilhas secretas.

24 Mega
Disponível em julho

BATTLEMORPH

ATARI — **TIRO**

Sequência CD de **Cybermorph** (um dos primeiros carts para Jaguar). Você passeia por 50 mundos num shooting de ação. Como no original, os gráficos são texturizados. Mas desta vez a topografia tem cenas subaquáticas e túneis. A ação para um jogador tem perspectiva traseira e várias armas.



Escolha a ordem dos mundos e mande bala.

CD
Disponível em julho

PANASONIC 3DO

Lançado em 93, o 3DO chegou a ser a sensação do mercado, mas não emplacou por custar muito caro. Com novos parceiros, a Panasonic prepara muitos jogos e planeja deixar o console mais ágil

Imagens de artistas reais enriquecem o enredo de jogos como Shock Wave

Lançado no final de 93, o 3DO foi o videogame mais cobiçado pelos jogadores no ano passado. Só não se tornou popular em razão do seu elevado preço US$ 700,00, de duas a quatro vezes que os outros consoles então disponíveis. O preço acabou baixando para US$ 400,00, mas aí o 3DO não estava mais sozinho na linha de frente dos novos consoles.

A UNIÃO FAZ A FORÇA

Para enfrentar a concorrência dos consoles da Sony e Sega, a Panasonic uniu forças com Goldstar e Sanyo, que já estão produzindo as suas próprias versões do 3DO. O objetivo é baixar ainda mais o preço do console. Mas isso não é tudo, para atualizar o console a Panasonic está lançando em breve o acelerador M2 que usa tecnologia 64 bits. O "upgrade" exercerá o mesmo papel que coube ao o 32X em relação no Mega Drive: elevar a capacidade e recursos do console para torná-lo mais moderno e poder competir com feras como PlayStation e Saturn. Espera-se que o M2 resolva o único problema do videogame: a jogabilidade, sempre muito truncada na maioria dos jogos. Ao contrário do Jaguar, a empresa não enfrenta problemas com lançamento de jogos. No acervo, que tem mais de 80 títulos, temos jogos de primeira linha como o clássico de corridas **Need for Speed**, **Fifa Internacional Soccer**, **Shock Wave** e **Total Eclipse**, todos já com selo de aprovação em outras versões. E as licenciadas da Panasonic continuam trabalhando a todo vapor para trazer bons títulos ao consumidor. Ao que tudo indica, a 3DO ainda tem muito jogo pela frente.

Em breve, o 3DO contará com um upgrade, que o deixará mais veloz e versátil

Lançamento: outubro de 1993
Preço: 400 reais
Preço jogos: R$ 60 - R $ 70
Nº de licenças: 200
Jogos lançados: 80

FICHA TÉCNICA

CPU
Principal: ARM 60 de 32 Bits RISC, clock de 12.5 MHz
Som: não tem

RAM
Principal: 16 Mega
Video: 8 Mega
Audio: remanejado a partir da principal
Buffer CD: remanejado a partir da principal

GRÁFICOS
Resolução: 640 x 480 dots
Cores: 16.777.216

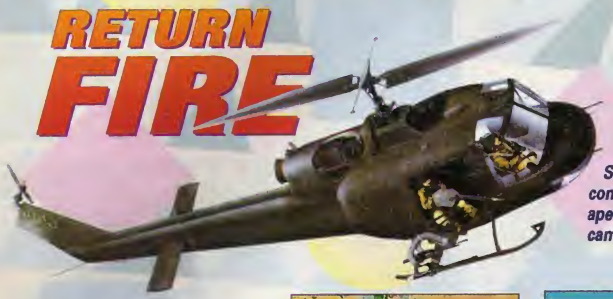
Compressão de video: através de Cinepack
Reprodução dinâmica: controlado por software

SOM
Canais: 17 PCM

CD DRIVE
Velocidade de transferência: 300 KBytes/seg. (dupla velocidade)

S-RAM
Tamanho: 256 Kbits interno

RETURN FIRE



Se não der com o jipe, apele para caminhão

Um jogo que mostra o que é uma guerra de verdade

Return Fire reúne o melhor de jogos como **Desert Strike** e **Micro Machines**, num grande show bélico. Logo de cara, pode-se colher informações sobre veículos (helicóptero, tanque, jipe e artilharia terrestre) em janelas de ajuda que dispensam o uso de manuais. Com mais de 100 missões e perspectiva diagonal, **Return Fire** é o melhor jogo de guerra no momento.

DICA: se a bolinha do painel estiver vermelha, mude o rumo

DICA: só o jipe pode pegar a bandeira inimiga.

RETURN FIRE **4.0**

3DO

PROLIFIC

CD - 106 Missões

1 Jogador

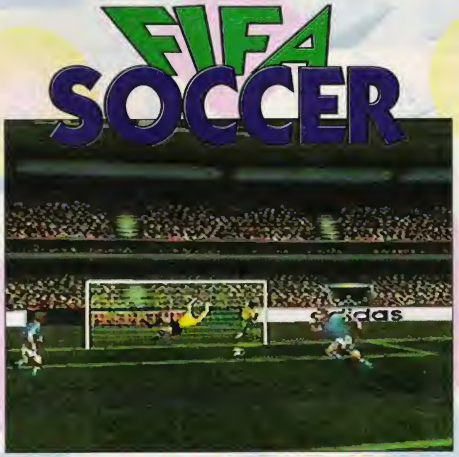
Estratégia - Passwords

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

FIFA SOCCER

Um futiba com muito visual e jogadores de cintura dura

Eleito por unamidade como o melhor gráfico de jogos de futebol. A animação também merece destaque, com sete câmaras colocadas em pontos estratégicos do estádio. São 40 seleções disputando torneios, amistosos e campeonatos abertos. As demos completam a peleja, com direito aos melhores momentos do futebol em vídeo. Mas **Fifa** perde para o **Victory Goal** do Saturn, em alguns aspectos. A jogabilidade é discutível, os controles são imprecisos e difíceis de serem acionados na hora "h". Goleiro só no automático, sem opção para manual. Segundo o fabricante, a jogabilidade truncada é proposital e tem a função de deixar o CD mais parecido com o futiba real. Por isso, espere uma marcação cerrada, à moda européia.



DICA: visão mais próxima auxilia no domínio da bola, mas dificulta a localização dos jogadores

No intervalo dos jogos você poderá ver os lances da seleção canarinho na Copa de 70 no México

FIFA INTERN. SOCCER **4.0**

3DO

ELECTRONIC ARTS

CD - 3 Torneios

2 Jogadores

Futebol - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

PANASONIC 3DO

NEED FOR SPEED

Máquinas de arrasar, circuitos poderosos, tudo ok para a largada

Ridge Racer ou **Daytona USA**? Nem um nem outro. Quem saiu na frente na briga do melhor jogo de corrida foi a Electronic Arts, com **Need for Speed**, continuação de **Test Drive**, um clássico dos computadores. Aqui está a sua chance de pilotar as máquinas mais nervosas da face da Terra. Os fãs da velocidade podem ir apertando os seus cintos de segurança desde já. **Need for Speed** é um simulador de estrada com gráficos que beiram a perfeição. Neguinho queima a cabeça logo de cara para escolher entre o Lamborghini Diablo VT, a Ferrari 521TR, Viper RT/10 e outras cinco banheiras high-techs. Ao escolher a sua "arma", você tira um racha contra X-Man, um inimigo controlado por computador, e sai em disparada na estrada domingueira, lotada de retardatários retardados, policiais corruptos e pedestres suicidas. Como em **Daytona**, a grande caca é que a opção de dois jogadores foi inexplicavelmente descartada. O 3DO está devendo ainda um simulador com a opção para dois jogadores. São três perspectivas: volante (a única com jogabilidade perfeita), atrás do carro, e aérea. No "replay mode" há vários ângulos de câmera. Os gráficos são texturizados com o melhor da computação gráfica - backgrounds detalhados e vídeo full-motion. Os efeitos sonoros não ficam atrás, com recursos que incrementam o visual. Mas a nota DEZ vai para os circuitos, que dão um baile de dificuldade nos outros simuladores.

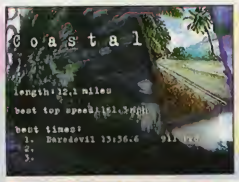
DICA: no circuito Alpine, comece treinando com um carro com freios ABS e controle de tração

DICA: a Lamborghini Diablo VT é a máquina ideal no circuito City, mas só no primeiro trecho. No geral, use a Ferrari 512 TR

O "replay mode" mostra momentos agradáveis e outros nem tanto

DICA: aqui, bom tempo é sinônimo de câmbio manual. É bom acostumar-se com a idéia

A polícia não é tão rigorosa como em Road Rash, mas sempre é bom ter cautela



Atenção: o câmbio automático limita o número de pistas

NEED FOR SPEED — **4.2**

3DO

ELECTRONIC ARTS

CD - 9 Pistas

1 Jogador

Corrida - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Você vai ser sugado para dentro da TV com Gex, a lagartixa

Neste jogo à **Mario Bros**, você incorpora Gex, uma pequena lagartixa que foi sugada para dentro da TV pelo maligno Rez. Para derrotá-lo, você precisa achar os controles remotos, começando em Graveyard e passando por vários mundos até chegar ao centro nervoso de Rez. Todos as fases possuem inimigos estranhos e "warps" que levam a fases bônus, power-ups e moscas de ouro (adivinha o que acontece quando você junta 100 delas). A lagartixa bombril tem mil e uma utilidades e pode cuspir bolas de fogo, gelo e até raios. Os fantásticos sons foram elaborados pela comediante americana Dana Gould, que faz a voz de Gex. Quando você pular dentro do caixão, ouvirá: "Pardon me, Mr.Presley", ou trechos do filme Poltergeist: "You moved the headstones but you didn't move the bodies!". Os diálogos são tantos que é difícil ouvir frases repetidas. Músicas originais, bons efeitos sonoros, ótimos gráficos, boa jogabilidade, com tudo isso, **Gex** é um jogo mais do que obrigatório para quem tem um 3DO.

***DICA:** fique no centro da tela ao enfrentar este chefe. Pule e acerte-o com uma rabada quando as caveiras estiverem sobre a cabeça dele. As caveiras cairão quando atingidas. Repita o processo várias vezes. Quando estiver quase derrotado, o chefe vai cuspir uma gosma verde. Mais uns ataques e ele cospe o controle*

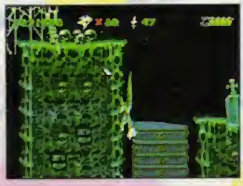
GEX **4,5**

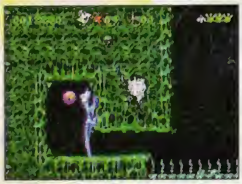
3DO
CRYSTAL DYNAMICS
CD - Fases N/D
1 Jogador
Aventura - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

A MOSCA E O GOSMENTO

Tudo começa quando Gex confunde um transmissor metálico com uma mosca. O transmissor, enviado pelo gosmento Rez, suga nosso herói para dentro da televisão





***DICA:** no começo da fase Disco Inferno, entre no buraco indicado na primeira foto. No fundo, você achará uma vida*

***DICA:** na fase Disco Inferno, vá para baixo ao ver esta pilha de caixões. Siga a passagem e ache uma sala com power-ups*

***DICA:** no Cartoon World, ache a plataforma móvel sobre Gex. Suba nela e siga as cenouras e estrelas para encontrar a saída*

PANASONIC 3DO

Pré-Estréia

WING COMMANDER III

ORIGIN — **TIRO**

O melhor simulador espacial está de cara nova, aliás muitas caras. **WCIII** é uma produção hollywoodiana. O jogo é mistura de simulador e filme. No elenco estão feras como Mark Hamill (o Luke Skywalker, de Star Wars), John Rhys-Davies (Os Caçadores da Arca Perdida), e Malcolm McDowell (Laranja Mecânica). Só falta o ator principal, você.

3 CDs
Já disponível

BLADE FORCE

3DO — **TIRO**

Ação e simulação para um jogador. Uma cidade futurista foi tomada por uma gangue de rua. Usando seu traje com uma hélice portátil, você combate os inimigos numa visão de 360° num mundo 3D. As 7 fases têm 4 áreas cada e você deve procurar por 7 criminosos.

CD
Disponível em junho

SLAM 'N' JAM '95

CRYSTAL DYNAMICS — **BASQUETE**

Basquete com jogadores bem realistas e rápidos, com 2 vezes o tamanho dos de 16 bits. O jogo é cinco-contra-cinco e tem uma boa perspectiva 3D. Os comentários ficam por conta Van Earl Wright, da CNN, e você pode desfrutar de um replay com múltiplos anglos. As opções são bastante variadas, sendo um excelente jogo para 3DO.

CD
Já disponível

PANZER GENERAL

SSI — **ESTRATÉGIA**

Jogo de estratégia sobre a Segunda Guerra Mundial. Você é um general alemão e deve comandar mais de 350 de unidades e veículos para conquistar o resto da Europa.

CD
Já disponível

PENN & TELLER'S SMOKE AND MIRRORS

ABSOLUTE ***GAME SHOW***

A dupla Penn e Teller desenvolveu este CD que vai agradar quem gosta de levar vantagem em tudo, pois inclui vários jogos em um. Os games que fazem parte do CD são bastante variados: **Sun Scorcher**, um espacial de tiro, **Buzz Bombers**, um jogo de aliens para dois jogadores; **Mofo the Psychic Gorilla**, um game de truques com cartas e o do título:

Smoke and Mirrors, em que Penn e Teller enfrentam 2 mágicos malvados, chamados Stinkbomb e Rot, em Las Vegas. Com suas estranhas visões da realidade, o jogo manteve o humor e as piadas da dupla. Eles são desconhecidos para nós aqui no Brasil, mas vale a pena conferir.

Disponível no 3º trimestre de 95

MAD DOG II : THE LOST GOLD

AMERICAN LASER GAMES ***FAROESTE***

Versão para de clássico do arcade. Os personagens são atores reais. É um jogo para um ou dois jogadores. Você é um cowboy no velho oeste e quer caçar Mad Dog e seu bando para ganhar uma recompensa em ouro.

CD
Já disponível

KILLING TIME

3DO ***TIRO-LABIRINTO***

Game para um jogador no estilo de **Doom**. Você está preso numa mansão em uma ilha. A idéia não seria ruim se você não estivesse nesta mansão com várias criaturas. Um espírito precisa da sua ajuda para dissolver um mistério que impede que ele descanse em paz. Vários tipos de armas e 30 zonas diferentes.

Não se espante: Killing Time tem mesmo a atmosfera e o estilo do conhecido Doom

CD
Disponível em Junho

SNK
NEO GEO CD

Velocidade ainda é o principal problema do aparelho da SNK; empresa investe em variedade de jogos e em preços mais baixos para ganhar o mercado

Tem gente que daria a vida por esse disco do King of Fighters

Samurai Shodown II, que deve ter nova versão RPG

Street Hoop é um basquete de rua muito esperto do Neo Geo CD

Rally Chase é outro que vem do Neo Geo em cartucho para o CD

O console doméstico à base de CD da SNK traz a mesma potência conhecida no arcade. A SNK é uma das mais conceituadas softhouses do mercado, com jogos como **Samurai Shodown** e **The King of Fighters '94**, os dois eleitos como jogos do ano nas temporadas de 93 e 94, respectivamente. O aparelho Neo Geo CD tem a maior RAM dos consoles atuais: 56 Mega. Apesar do rótulo de última geração, o aparelho é de 16 bits. O drive de CD do Neo Geo é de velocidade simples e o grande tamanho dos jogos acentua o tempo de carregamento que, em alguns casos, como em **The King of Fighters**, chega a ser irritante. Nem tudo são problemas, há também suas vantagens: os jogos ficam bem mais baratos. Os games em cartucho custam de US$ 200 a US$ 350 e os de CD não passam de US$ 90. Geralmente, as versões domésticas apresentam modificações, como poder usar os mestres dos jogos de luta, o que é impossível no arcade na maioria das vezes. Agora a SNK e outras empresas associadas estão desenvolvendo jogos exclusivos para CD. O primeiro deve ser **Crossed Swords II**, da ADK. Está previsto também um **Samurai Shodown RPG**.

Lançamento: novembro de 94 (Japão) Julho de 95 (EUA)
Preço: R$ 400
Preço jogos: R$ 50 - R$ 70
Nº de licenças: 32
Jogos lançados: 60

FICHA TÉCNICA

CPU
Principal: MC68000 de 16 Bits CISC, clock de 7.16 MHz
Som: Z-80 de 8 Bits

RAM
Principal: 56 Mega

GRÁFICOS
Resolução: 640 x 480 pixel (dots)
Cores: 65.536

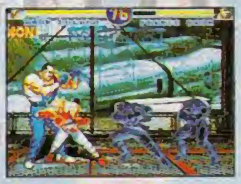
SOM
Canais: 16 sendo 8 FM, 8 PCM

CD DRIVE
Velocidade de transferência: 150 KBytes/seg. (velocidade simples)

S-RAM
Tamanho: 256 Kbits interno

Terry Bogard esquenta o tempo pra valer com Bob Wilson

Os gráficos são o ponto forte do jogo que tem 266 Megas. Um recorde!



A versão CD tem algumas dicas exclusivas. Sorte dos possuidores do Neo Geo CD

DarkStalkers. Os antigos lutadores ganharam novos golpes. **Fatal Fury** promete ser bem movimentado, incorporando alguns elementos de ataque em três dimensões, o sistema de três linhas (sway lines).

Fatal Fury 3 decide que é o lutador mais forte do mundo

Sucesso nos games e nos desenhos, a série **Fatal Fury** coleciona prêmios. Nesta sua quarta versão, Terry e sua turma terão que lutar pelo pergaminho que deve pertencer ao mais forte lutador(a) do mundo. São 10 lutadores (além dos mestres) a escolher. Do time veterano, temos Terry, Andy, Joe, Mai e Geese. Os novos participantes incluem Bob Wilson, um brasileiro que luta capoeira, Franco Bash, ex-campeão dos pesados de kick box, Blue Mary, mestre de sambo, uma luta de origem russa, Hon Fu, policial de Hong Kong e Soukaku Motizuki, um caçador de demônios. O sistema de dois planos da série evoluiu, agora são três. O central é o principal e, paralelo a ele, existem mais dois. O lutador pode fugir para um deles, mas o outro não pode persegui-lo. Porém, há ataques que podem acertar o cara que está no outro plano. Depois de um tempo, o jogo obriga o fujão a voltar para o plano principal. **Fatal Fury 3** reforçou a luta de chão. Se arremessar o inimigo, você pode seguir com uma chave de braços, por exemplo. O inimigo pode escapar da sequência. A SNK incorporou os combos normais, como em

Dez lutadores, além dos mestres, estão em FF 3

O Shouryudan de Andy ficou mais agressivo

As lutas ganham dimensão com as linhas de ação

FATAL FURY 3	4,5
NEO GEO	
SNK	
266 Mega - 12 Fases	
2 Jogadores simultâneos	
Luta - Memory Card	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

SNK

NEO GEO CD

Os golpes fatais não tiram muita energia em Samurai Shodown II. A exceção é Mizuki. Se tomar essa, ele perde metade da energia

Kuroko é controlável no Neo Geo doméstico e no CD. Esse tipo de dica, geralmente, só funciona no doméstico

Golpe mortal em que Haohmaru libera ki pela espada e multiplica o raio de ação: →↘↓↙←→ + A

O impossível aconteceu: Samurai II é melhor que o I

O Shadow Copy de Galford dividi-se em dois, mas ficou bem melhor agora

Com o Shingan Toh, Jubei Yagyu defende saltos e ataques altos de espada

Samurai Shodown foi eleito o melhor jogo de 93. Agora chega a sequência, que prometeu muito mais... e cumpriu! **Samurai I** já era excelente. Com a introdução de novos elementos, ficou perfeito. As corridas ganharam variação: além do avanço rápido (dois toques para frente) e do recuo rápido (dois para trás), tem o rolling (dois em diagonal inferior), para escapar de ataques altos e magias. Com dois toques para baixo você agacha, evitando magias e de voadoras. Defendendo um golpe nos últimos instantes, o atacante ficará imobilizado por alguns instantes, o suficiente para tomar um golpe bem dolorido. Caso seja desarmado, você pode usar um movimento que pega o golpe de espada do oponente e o arremessa (faça ←↙↓↘→). Com B+C obtém-se um pequeno salto para escapar de ataques baixos e magias rasteiras. Com o power cheio ganha-se mais poder de ataque e pode-se usar os golpes fatais para destruir a arma do inimigo. Com A+C e B+D provoca-se o inimigo, bem conforme a tradição da SNK. Apesar do tamanho do jogo (202 Mega), só o carregamento inicial é faz você esperar. Aliás, tudo é rápido, se for comparado com o "loading" do **The King of Fighters '94**!

SAMURAI SHODOWN II **5.0**

NEO GEO

SNK

202 Mega - 12 Fases

2 Jogadores simultâneos

Luta - Memory Card

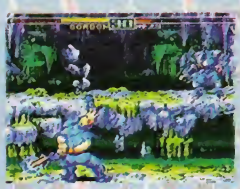
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Savage Reign

Sinta o poder do "The Moon Kick" de Hayate. Esse é um golpe de múltiplos acertos

Savage Reign: um game de luta inovador e que promete fazer muito sucesso

Savage Reign traz um novo estilo aos jogos de luta, a ação múltipla. Além de golpes, usa-se socos, chutes e armas e também pode-se variar de plano. Todos tem projéteis



Cuidado com as estalactites no segundo plano. Na água se escondem algumas piranhas

Savage Reign tenta dar mais movimento aos jogos de luta e a SNK, responsável por mais esse round, define o estilo como jogo de combate de ação múltipla. Traduzindo: além de golpes seu personagem pode utilizar soco, chutes, e armas, além de poder ir a outros planos.

Apertando o botão C, você devolve a arma recebida

Como Fatal Fury, Savage Reign tem dois planos de luta

MÚLTIPLOS PLANOS

O sistema de round é em melhor de três, como manda a melhor tradição. Nove lutadores de diferentes estilos disputam a vaga final para derrotar King Lion, o campeão, que também está na tela de seleção. Como em **Fatal Fury**, **Savage Reign** conta com sistema de dois planos, além de apresentar sistema de zoom igual ao de **Art of Fighting**. Cada fase tem a sua armadilha, o que pode significar perda de life para uma das partes como estalactites em fases de gelo. Os controles são muito complexos, com sequências cabeludas. O segundo plano nem sempre é uma plataforma comum, pode ser um cano e assim seus movimentos ficam limitados. O lugar onde o lutador se pendura pode ter holofotes, por exemplo, e você poderá derrubá-lo sobre o oponente. Os métodos de mudança de plano também são variados. Impressione-se com Savage Reign, um jogo que vai dar o que falar.

Coringas, mulheres fatais, mascarados, tem de tudo entre os lutadores de Savage Reign

SAVAGE REIGN **4.5**

NEO GEO

SNK

190 Mega - 10 Fases

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Memory Card

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

EMBARQUE NESTA MÁQUINA DO TEMPO

E ENCARE O FUTURO.

JÁ À VENDA JÁ À VENDA JÁ À VENDA JÁ À VENDA JÁ À VENDA

COMBUSTÍVEL NÃO VAI FALTAR.

PLUS AD

Viaje na realidade radical do Neo Geo CD Game. São mais de 50 games de tirar o fôlego, com efeitos sonoros, imagens e gráficos super realistas. Se você tem gás para tanta aventura, entre nessa máquina.

- 56 MEGABITS de memória D-RAM

NEO·GEO CD

ENCARE O FUTURO

JÁ À VENDA JÁ À VENDA JÁ À VENDA JÁ À VENDA JÁ À VENDA

Pré-Estréia

CROSSED SWORDS II

ADK — **AÇÃO**

Título original para Neo Geo CD. A visão é a mesma de **Crossed Sword I**, os guerreiros são vistos por trás. O clima é medieval, estilo magia e espada. Os três lutadores, Ed, Liza e Sakata vão caçar o grande demônio. Os golpes são variados, com muitos comandos. **Crossed Sword II** tem um quê de RPG com elementos de experiência e dinheiro. Mate inimigos, junte grana e compre melhores nas lojas.

CD
Já disponível

PUZZLE BOBBLE

TAITO — **QUEBRA-CABEÇA**

Os dragõezinhos da Taito arrasam no novo quebra-cabeça. Você arremessa bolinha e, se conseguir juntar três, elas somem. Se conseguir criar uma reação em cadeia, seu bônus será bem maior. Pode-se jogar contra, sozinho, contra a CPU ou chamar a galera. Os controles são bem simples e os novatos também vão se divertir à beça. No modo VS ganha quem apagar todas as bolinhas ou fizer o inimigo ultrapassar o limite. Massa!

Simples e divertido, Puzzle Bobble é ótimo para jogar com os amigos

CD
Já disponível

OUTROS

Só para o leitor ficar com aquela sensação de água na boca, SGP preparou uma relaçnao do que vem por aí no Neo Geo CD. Além do campeão King Of Fighter's, versão 95, uma das mais bem guardadas surpresas da SNK é a versão RPG de Samurai Shodown. Veja a seguir a lista dos próximos lançamentos para Neo Geo CD:

The King of Fighters '95, SNK, luta, sem previsão.
Sonic Wings 3, Vídeo System, tiro, já disponível.
Fighting Volley, Vídeo System, vôlei, já disponível.
King of Athlete, Face, ação, previsto para agosto.
Farmguy, Saurus, tiro, previsto para outubro.
Goukaiser, Technos Japan, luta, previsto para janeiro de 1996.
Shinryu Senki, Astek 21, luta, sem data prevista de lançamento.
Stakes Winner, Saurus, ação, sem data prevista.
Toushinken, Saurus, luta, sem daata prevista.
Samurai Shodown RPG, SNK, RPG, sem data prevista.
Metal Slug, SNK, ação, previsto para outubro.
All Star Volley, Mahou, vôlei, sem data prevista.
Fighting Game (título provisório), Hudson, luta, sem data prevista.
Neo Action Game (título provisório), Hudson, ação, sem data prevista de lançamento.

WORLD HEROES PERFECT

ADK **LUTA**

Os heróis mundiais voltaram! O sucesso da ADK veio com muitas mudanças como o extra attack, um ataque fulminante e particular. Alguns lutadores podem devolver magias, outros converter o golpe do adversário em arremessos usando o extra attack. Pode-se carregar "ki" e ficar mais forte. Se a barra Hero Gauge estiver cheia, seus golpes especiais ficam animais. Quanto às magias, elas podem ser destruídas ou desviadas. Para desviar, ative o bloqueio na última hora. Há golpes que desmoronam a defesa. Agora, a defesa aérea é pode ser realizada. Se defender um golpe na última hora, o atacante toma um contra-golpe doloroso. O número de lutadores é o mesmo da versão **World Heroes 2 Jet.** Uma versão "perfect"!!

CD
Disponível em julho

SEGA 32X

CRIADO PARA ATUALIZAR O MEGA DRIVE, O 32X ESPERA PELO MOMENTO DE TER MAIS JOGOS FEITOS ESPECIALMENTE PARA O SEU SISTEMA

Um dos melhores jogos de corrida, Virtua Racing é um dos jogos disponíveis para 32X

A revolução tecnológica atualmente em curso permite não só a criação de plataformas mais avançadas, mas também uma reciclagem do que já está na praça há algum tempo. A criação do 32X foi a forma que a Sega encontrou para atualizar o Mega Drive e fazer frente aos consoles de nova geração, como Jaguar, 3DO, Playstation e até mesmo ao Saturn, desenvolvido pela própria empresa. A grande pergunta é: porquê dois sistemas de 32 Bits? Simples, para manter ativo o grande parque de Mega Drive ao redor do mundo e, ao mesmo tempo, dar uma opção mais barata para aqueles que buscam um console mais novo. Apesar do status de 32 bits, com direito a processadores VDP (para gráficos poligonais) e tecnologia Risc (que possibilita aumentar a velocidade), o adaptador 32X deixa muito a desejar se o compararmos com o Saturn. Aclopado ao Mega Drive, o 32X consegue uma ligeira superioridade sobre o seu concorrente do 16 bits, o Super Nintendo. Mais cores, velocidade, gráficos poligonais e som.

No entanto, os poderosos chips do adaptador esbarram nas limitações do Mega. Um problema que não ocorre no Saturn, que trabalha sozinho, sem estar acoplado a nada. Outro problema do 32X são os jogos dsiponíveis. Os fabricantes necessitam ainda de tempo para desvendar os segredos do adaptador e produzirem bons títulos. Enquanto isso não ocorre, vemos uma imensidão de relançamentos do Mega Drive e Sega CD, que não chegam a acrescentar nada de novo. Salvo algumas honrosas exceções, como **After Burner, Doom, Metal Head** e **Tempo**. Apenas mais cores e nova apresentação. Faltam ao adaptador jogos originais que usem os recursos do próprio sistema. Se os novos games não forem concebidos especialmente para o 32X, o console viverá sempre como uma sombra do Saturn.

Os Polígonos estão presentes em Star Wars arcade

FICHA TÉCNICA

CPU

Principal: uma SH2 de 32 bits RISC de 28 MIPS acoplado à CPU do Mega, a MC 68000.
Para som: uma Z-80 de 8 bits.

GRÁFICO

Cores: 32.768 simultâneas.
Recursos: geração de polígonos, aplicação de textura e sombreamento.

RAM

Principal: 4 Mega (32X) + 4 Mega (Mega Drive)

SOM

Recursos: Q-Sound

Lançamento: novembro de 94
Preço: Ver TEC-TOY
Preço Jogos: de R$ 60 a 70
Nº de licenças: 40
Jogos Lançados: 35

AFTER BURNER COMPLETE

A ação é intensa. Qualquer descuido acaba nisso aí em cima

After Burner já era considerado o melhor simulador de caça para videogame de todos os tempos antes que se pensasse em lançá-lo para 32 bits. Com esta versão para 32X é que a coisa extrapolou de vez. Você é o piloto responsável por um caça F-14 XX da marinha norte-americana. Esse modelo não existe, foi especialmente criado pela Sega para a série **After Burner**. Com um radar na ponta de seu nariz, o avião é capaz de rastrear 24 alvos ao mesmo tempo.

O SOM DO SÉCULO

São 23 fases que revezam todo o tipo de ação aérea. Duas fases de bombardeio, duas de aterrisagem, fases intermediárias de reabastecimento de combustível e arsenal. O resto é batalha a céu aberto. Armas, meus queridos, armas: metralhadora Vulcan de 20 mm e mísseis Sidewinder destruidores.

DICA: acionar o After Burner (botão z) ajuda a fugir dos inimigos e a voar mais rápido

Versão idêntica à do Arcade de 1987, com a mesma trilha sonora arrasadora - de longe a melhor música do Mega Drive. Só faltou a estrutura em forma de cabine. Ponto positivo para o 32X.

DICA: para abocanhar 100 mísseis na fase 3, aperte esquerda + botão A durante o reabastecimento

AFTER BURNER COMPLETE — **4.5**

32X

SEGA

16 Mega - 23 Fases

1 Jogador

Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

DOOM

Ao ver essa porta suspire aliviado, é a saída

Sem sombra de dúvida, **Doom**, é um dos jogos de ação mais populares do PC. O protagonista de **Wolfenstein 3D** e **Spear Destiny** cansou de matar soldadinhos e robôs e comprou uma briga maior: aniquilar hordas de demônios. Em **Doom**, o herói é enviado a uma jornada dantesca rumo ao inferno. Por intermináveis corredores e mais de 15 fases, você encarna o intrépido guerreiro, armado com um arsenal pesado. Escolha suas armas entre serra elétrica, revólver, cartucheira, metralhadora rotatória, bazuca, lançador de plasma e MC-9000 ou um simples soco inglês. Nos labirintos, há várias passagens secretas e itens que recarregam a vida e a energia. Para se dar bem em **Doom** é indispensável ter sangue frio e não deixar passar em branco nenhum cartão de acesso. Para os iniciantes neste estilo, soma-se outro requisito básico: muita paciência para terminar o jogo. A versão para 32X segue o mesmo padrão do PC, ou seja, impecável.

DICA: parede mais clara indica passagem secreta. Fique atento

DICA: na fase 8, economize munição para matar dois monstros iguais a esse

DOOM — **5.0**

32X

SEGA

24 Mega - 15 Fases

1 Jogador

Ação

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

SEGA 32X

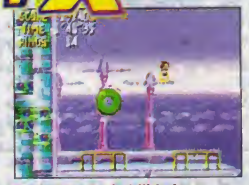
KNUCKLES' CHAOTIX

O amigo de Sonic traz as melhores cores do 32X, mas deixa a desejar

Sem a ajuda de Sonic, Knuckles tem de se virar para acabar com as invenções malucas do dr. Robotinik. Para compensar a ausência do porco-espinho, quatro novos amigos foram adicionados ao time. Time é realmente a palavra que comanda esse cart: durante o jogo, Knuckles sempre tem a ajuda de outro companheiro graças a um anel mágico feito de borracha. Como em todo bom Sonic e similares, as fases são bem intrigantes e cheias de surpresas. As cores são vibrantes, as melhores vistas no 32X até aqui, mas os gráficos apresentam pouca inovação. O "zoom" não está bem trabalhado.

DICA: algumas fases apresentam paredes falsas, com itens e power ups escondidos

DICA: quanto mais anéis você tiver, mais tempo terá nos estágios especiais. O objetivo são pegar as esferas azuis



DICA: Use as habilidades aéreas de Charmy para passar por alguns trechos difíceis

DICA: cuidado com o limite de tempo ao for destruir a invenção do dr. Robotinik. Pule rápido e acerte-o várias vezes na cabeça

DICA: agarre seu parceiro e jogue-o ao ar para ganhar itens

DICA: pegue quantos anéis conseguir. Se estiver perdido, veja se há anéis na região; se houver você não esteve na área

Quando os bonecos aumentam de tamanho, tem-se a triste visão de um conjunto de quadrados coloridos. A animação é boa, mantendo-se no mesmo padrão de **Sonic**. Apesar dos problemas, este é o melhor jogo da família **Sonic** até agora. Mesmo porque, depois de **Sonic & Knuckles** para Mega fica difícil esperar algo melhor em tão pouco tempo. Quem sabe, num próximo **Sonic** a Sega não mostra porque o 32X veio ao mundo.

CHAOTIX **2.8**

32X

SEGA

24 Mega - 5 Fases

2 Jogadores

Aventura

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■			

TEMPO

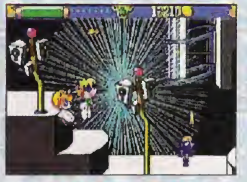
Sucessor de Ristar é uma boa aventura em busca de notas musicais

Quem procura um bom jogo para 32X vai receber **Tempo** de braços abertos. Com uma trilha sonora alucinante e gráficos combinando com boa jogabilidade, é um jogo ideal para os amantes da simplicidade. **Tempo** é uma variação de **Ristar**, outro lançamento recente da Sega. Como seu antecessor, **Tempo** tem uma jogabilidade bem simples, do tipo sempre em frente. O tema musical faz você flutuar dentro de enormes estéreos em busca de notas musicais. O nosso herói dispõe de três tipos de chutes, socos e um ataque especial. O controle é rápido e responde bem, o que torna fácil destruir a corja de inimigos que vem pela frente. Outra vantagem é que você pode encontrar a namorada de Tempo, Katy, pelo caminho. Infelizmente, você não pode jogar como Katy, pois ela só fica ao lado de Tempo. Juntos, eles arrebentam a boca do balão. Para se ter uma idéia do que o 32X é capaz em termos cores, basta olhar os gráficos de **Tempo**. Algumas fases são tão coloridas e trabalhadas que, em alguns momentos, é difícil concentrar-se na ação. Este é um jogo ideal para quem está começando no joystick: a jogabilidade é fácil, os gráficos são atraentes e há passwords para ajudar a missão. Os veteranos não vão encontrar muitos problemas por aqui. Mesmo assim, este é um cart que vale a pena ser conhecido.

Aproveite a sua invencibilidade para eliminar os inimigos que estiverem mais perto

DICA: balance nessa alavanca para mudar sua cor para azul. Daí, utilize as ondas para alcançar novas plataformas

Earthworm Jim não é o único jogo com vacas voadoras. O estágio Downtown Performance é uma experiência e tanto de boi na linha



DICA: Katy é bem útil para ataques à distância ou para destruir múltiplos inimigos

DICA: a seta sempre indica a saída, mas não se apresse. Dê uma boa olhada na fase para procurar notas musicais

DICA: ao mudar de cenário ou sala, entre com algum tipo de ataque. Sempre há um inimigo bobo à espera

DICA: é mais seguro eliminar o inimigo à distância, mas você pode pular nas costas dele para alcançar itens extras

TEMPO **4.5**

32X

SEGA

24 Mega - 7 Fases

1 Jogador

Aventura - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

TOUGHMAN CONTEST

ELECTRONIC ARTS — BOXE

Baseado num campeonato norte-americano real, este cart leva você ao centro do ringue, numa luta contra as maiores feras do boxe mundial. Na competição mano-a-mano, sete lutadores podem participar do torneio. Se preferir, lute contra o computador e vença os seus 24 lutadores, cada qual com a sua técnica e habilidades. A ação acontece em cinco arenas diferentes. Os rounds, com duração de três minutos, são decididos por pontos ou nocaute, como numa luta de boxe de verdade.

32 Mega
Já Disponível

ALONE IN THE DARK 2

INTERPLAY — AÇÃO/SUSPENSE

Versão para a Sega do famoso jogo para os computadores PC (que acaba de receber a sua terceira aventura). Você tem que impedir que Jeremy Hartwood cometa suicídio ou seja assassinado em meio a uma trama de ação e suspense. A perspectica em primeira pessoa e os vários ângulos de câmera ajudam você a enfrentar o clima da mansão mal-assombrada, com corredores sombrios e até sala de bilhar. Efeitos sonoros de arrepiar (literalmente) e gráficos arrojados.

CD
Já disponível

NFL QUARTERBACK CLUB

ACCLAIM — FUTEBOL AMERICANO

Os esportes andam em alta no 32X. Principalmente depois desta versão incrementada do jogo **NFL Quaterback Club** da Acclaim. O cart traz um modo especial que permite visualizar as 80 Jardas do campo de uma vez só. De quebra, três perspectivas diferentes: normal, zoom e lateral. Com o modo replay você rememora suas jogadas mais bonitas. No elenco, todos os astros da temporada 94 de futebol americano. Os gráficos digitalizados usam boa parte da paleta de 32.000 cores do adaptador. Opção para um ou dois jogadores.

O grande barato de NFL é uma visão especial que mostra as 80 Jardas do campo de uma vez

32 Mega
Disponível em julho

PRIMAL RAGE

ATARI ***LUTA***

Para quem estava impaciente para conhecer a versão de **Primal Rage** para 32X, aí está uma pequena prévia. O objetivo da Time Warner, a softhouse responsável pelo jogo, é fazer uma versão mais bem próxima do original para arcade. Para isso, serão usados todos os recursos do adaptador 32X. A versão terá opções para dois jogadores e sete lutadores jurassícos: Sauron, Diablo, Armadon, Talon, Vertigo, Blizzard e Chaos. A versão preliminar tem uma boa cara, mas muitas coisas devem ser melhor elaboradas e espera-se um resultado final melhor ainda. Resta saber se Chaos terá todas as suas habilidades com o corpo, como na versão para o Arcade.

CD
Disponível em novembro

SUA FONTE # 1 PARA GAMES - MULTIMÍDIA E IMPORTADOS

ATACADO
(011) 952-9012

VAREJO
(011) 203-1597
204-5842

CHIPS & BITS ®
GAMES E MULTIMÍDIA
MENORES PREÇOS - MELHOR ATENDIMENTO

LIGUE (011) 203-1597
IMPORTAMOS - DISTRIBUÍMOS

• *Enviamos por Sedex*
• *Aceitamos cartão de crédito*

Estamos abertos ao público em geral de seg. a dom. das 9 às 21:340

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
PANASONIC 3DO
SEGA 32 X
SUPER NES
MEGA DRIVE
NEO GEO CD
CD-ROM
E MUITOS OUTROS

TEMOS TAMBÉM: Patins "in-line", Rollerblade, Acessórios etc.
LOJA 1 (Atacado e Varejo): Av. Nova Cantareira, 3228 - Tels./Fax: (011) 203-1597 e 952-9012
LOJA 2 (Só Varejo): Av. Tucuruvi, 248, loja 4 C (dentro do hip. Cândia): Tel.: 204-5842
ATENÇÃO! TRAGA ESTE ANÚNCIO E CONCORRA A PANASONIC 3DO*

*Promoção válida até 24/06/95

SEGA SATURN

Rápido e com um universo gráfico de primeira, o Saturn chega para movimentar a luta dos consoles da nova geração

Não há nenhuma esperança: as versões americana e japonesa do console não serão compatíveis

Você tem várias chances de entender: são seis línguas, mas ninguém lembrou do Português

O Saturn americano já está para estourar. O manual já vai avisando logo de cara: não existirá compatibilidade entre o console fabricado nos Estados Unidos e o feito no Japão. A bateria do console memoriza não só os "saves" dos jogos, mas também um calendário e os set ups do sistema operacional. Existe a opção para seis idiomas: japonês, inglês, alemão, francês, italiano e espanhol. Pode rodar CDs de áudio, CD-G e CD-EG. No futuro, a Sega pretende lançar um video-card para rodar Vídeo-CDs. As funções programadas para a reprodução do CD são variadas e inéditas: controle para pitch (tom), cancelamento de voz e efeito surround. O "screen saver" também impressiona: uma nave em polígono, com textura aplicada indo para o planeta Saturno. Quanto ao carregamento dos jogos, o Saturn é bem rápido. Apesar do drive ser da mesma velocidade do 3DO (e o dobro do Sega CD), o Saturn ganha disparado, não deixando você aquele tempão de bobeira!

O visual dos controles revela uma das maiores diferenças entre os dois Saturn

Os polígonos dão um verdadeiro show, trazendo telas com gráficos pra George Lucas nenhum botar defeito

Lançamento: novembro de 1994
Preço: US$ 650
Preço jogos: R$ 60 - R$ 80
Nº de licenças: 100 (Japão) 100 (EUA)
Jogos lançados: 35

FICHA TÉCNICA

CPU
-Principal: Duas SH2 de 28 - MIPS cada um. Clock de 28.6 MHz.
-Para som: MC 68000

RAM
-Principal: 16 Mega
-Vídeo: 12 Mega
-Áudio: 4 Mega
-Buffer CD: 4 Mega

ROM de sistema
-4 Mega

GRÁFICO
-16.777.216 cores
-704 x 408 pixels de resolução
-Compressão de vídeo através de Cinepack
-Reprodução de vídeo controlado por software

SOM
-32 canais PCM
-8 canais FM

CD
-Velocidade de leitura: 300 KBytes/seg.

S-RAM
-256 Kbits

Virtua arrasa com realismo e replays com ângulos inéditos em jogos de luta

O Saturn chegou para arrasar. **Virtua Fighter** ficou idêntico ao arcade, tirando desprezíveis detalhes. É um jogo de luta bem diferente.

O final de Virtua Fighter também é de última geração: mostra seus golpes finais

VÔO NO TEMPO

Com a aparição de placas modernas e consoles de última geração, a Sega conseguiu fazer o que até há algum tempo era impossível: reproduzir a complexa movimentação humana usando os gráficos poligonais. Com isso, a batalha pode ser vista de qualquer ângulo (embora o jogador não controle os pontos de vista). Nos replays, a luta aparece em ângulos inéditos em fighting games. Como tudo no jogo é calculado através de funções matemáticas, tudo se torna real.

Dural também aparece na versão Saturn. Tente vencê-lo com socos baixos

Mande um combo arrasa-quarteirão para jogar o inimigo para fora do ringue

Nos outros jogos só se tinha uma. Ao derrotar todos os lutadores surge Dural, uma criatura metálica que possui golpes de todo mundo. A batalha com Dural é uma fase bônus e você só tem o direito de enfrentá-lo uma vez: se perder, vai ter de passar pelos oito lutadores de novo. **Virtua Fighter**, um jogo arrasador num console que promete, e muito!!!

Há vários tipos de configurações. A beginner é uma das mais abrangentes

Se o inimigo cair, mande um golpe de queda (coloque para cima e soco)

Há varias maneiras de se levantar. Jacky e Sarah podem dar um chute para o alto

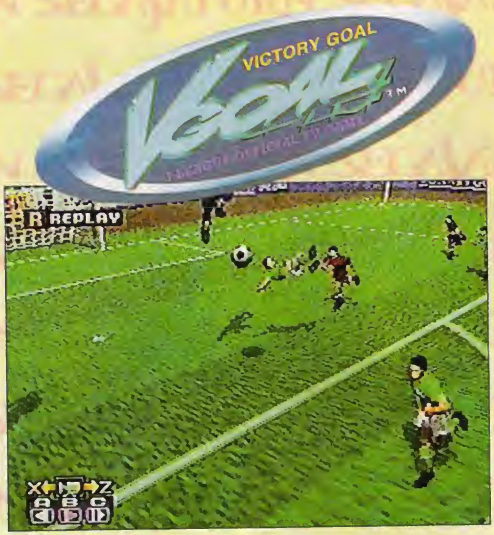
Lutadores mais pesados voam menos quando tomam os golpes. Isso é uma vantagem, pois quem sair do ringue perde a batalha. A luta continua mesmo alguém estiver no chão: o inimigo pode acertá-lo, mas você tem muitas opções para se levantar.

VIRTUA FIGHTER	4.8
SATURN	
SEGA/AM 2	
CD - 9 Fases	
1 ou 2 Jogadores	
Luta - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

SEGA SATURN

Victory Goal arredonda a bola à brasileira em terras japonesas



A visão aérea é a melhor para conferir a distribuição de seus jogadores em campo

Gol com casa cheia é outra coisa. Os estádios não falham nunca, sempre lotados

O primeiro jogo esportivo para o Saturn extrapolou: gráficos poligonais, textura aplicada, perspectiva livre, música excelente e abertura em computação gráfica. Os times são atualizados com a J-League, do campeonato japonês. Isso significa que o nome de muitos brasileiros constarão nas escalações como Leonardo do Kashima e Ronaldão do Spulse. Fazendo uma comparação com a seu concorrente direto - o **Fifa Soccer** do 3DO - este futebol supera em gráficos, som e jogabilidade. O 3DO ganha nos detalhes em animação dos personagens, nos vídeos das copas e na velocidade. O grande destaque vai para o inovador sistema de perspectiva livre, em que se escolhe o melhor ângulo de visão pressionando um dos botões do joystick. O replay é rico em detalhes: velocidade, perspectiva e na visão de qualquer jogador em campo. De resto é o básico: pênaltis, faltas, impedimentos e muitos gols.

Fique atento ao impedimento, ele está presente

Não adianta ter tremedeira: ou ganha o jogo durante o tempo normal ou tem de bater pênalti como gente grande

A marcação tem de ser em cima. Se quiser roubar a bola do adversário, pressione B quando estiver perto dele ou A para dar um carrinho

VICTORY GOAL — **4.5**

SATURN

SEGA

CD - 14 Times

2 Jogadores simultâneos

Futebol - Memory Card

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Aperte os cintos e mostre do que você é capaz de fazer num bom Stock Car

Depois do grande sucesso no arcade, **Daytona USA** está de volta na versão para Saturn. Mantendo a mesma jogabilidade e ação, o jogo pode decepcionar na parte gráfica por não ter atingido o que o arcade conseguiu. As músicas no estilo dance e os sons, principalmente quando os carros batem, são repititivos e tornam-se irritantes. Mas nada disso vai fazer você para de correr. As pistas são as mesmas três: Short, Medium e Long. Os velozes carros de Stock Car são equipados com motor V8 e 5700 cilindradas, tendo as opções de câmbio manual com 4 marchas ou automático. O manual tem mais desempenho e sua velocidade final é maior do que a do automático. Além disso, reduzindo você consegue controlar mais o carro nas curvas fechadas.

Outra opção é escolher entre quatro visões, assim como no arcade, sentindo a emoção de dentro da cabine, ou vendo tudo por cima da máquina. A velocidade do jogo ainda é alucinante. No Saturn Mode, não há tempo e pode-se escolher outros tipos de carros. No Arcade Mode você corre com mais 40 carros e há tempo, por isso o jogo pode acabar antes que a própria corrida acabe.

Os modos são bem balanceados, dando chance pra quem saiu da auto-escola agora e pra quem é piloto já faz muito tempo. Para quem tem saudades do sucesso do arcade, vale a pena conferir **Daytona USA** para Saturn.

Quem disse que ninguém conhece nada do Brasil? Tem até uma placa onde está escrito São Paulo no primeiro circuito. Só que tome cuidado: ele está na curva mais difícil

É fácil você voar pelos ares na entrada do túnel se não fizer esta curva com a tangência certa no circuito advanced

Não comece a correr na pista mais difícil logo depois do almoço. As curvas são muitas e vão embrulhar o estômago

Curvas bem feitas incluem sempre o cálculo da hora certa de pisar no freio e derrapar. Esta é a melhor para isso

A curva do navio, no circuito expert, é a mais complicada de todo o jogo. Atravesse-a a 220km/h e com cavalo-de-pau

DAYTONA USA — **4.5**

SATURN

SEGA

CD - 3 Pistas

1 Jogador

Corrida - Memory Card

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

STREET FIGHTER - THE MOVIE

CAPCOM — **LUTA**

O Saturn também vai ter sua versão de **Street Fighter: The Movie.** A Capcom pretende manter a concepção original, mas muita coisa pode mudar. Tudo para agradar a gregos e troianos (leia-se street fighters e mortal kombatants?). Aliás o número de lutadores pode vir a mudar pois esta versão é preliminar. Os personagens foram digitalizados a partir das imagens dos atores do filme e combates emocionantes vão rolar em sua tela. Fight!!!

CD
Sem previsão de lançamento

SF: THE INTERACTIVE MOVIE

CAPCOM — **DESENHO INTERATIVO**

Jogo estilo **Time Gal** e **Dragon's Lair**, baseado no desenho de longa metragem de **Street.** Sucesso total no oriente, muito mais visto que o filme! É a primeira vez que a empresa faz algo do gênero. O desenho interativo usa os mesmos acetatos do original para manter total fidelidade segundo. Gráfico e música também seguem com fidelidade o original. As imagens são de um protótipo, mas já dá pra ver que vai ser o campeão nos jogos do estilo, em que gráfico e som são vitais. Isso o Saturn tem de sobra.

CD
Sem previsão de lançamento

X-MEN

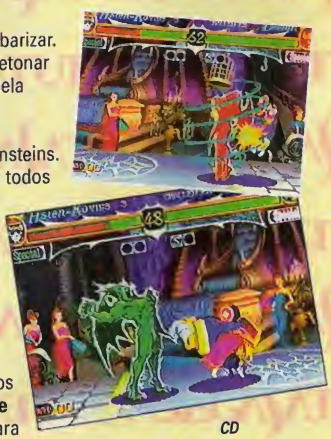
CAPCOM — **LUTA**

X-Men, um dos maiores sucessos de arcade da Capcom aparecerá no console da Sega. Todos os movimentos, golpes e habilidades mutantes vão aparecer na tela. Em **X-Men: Children of the Atom** você escolhe entre 10 mutantes do universo Marvel, além dos chefes Juggernaut, Magneto (será que vão ser controláveis?) e o secreto Gouki (ele é um mutante?). As fotos são da versão arcade.

CD
Disponível no 2º semestre

DARKSTALKERS

CAPCOM — **LUTA**



Os monstros vão barbarizar. São dez deles para detonar tudo que encontrar pela frente. Todos ele são famosos: vampiros, lobisomens e Frankensteins. Depois de massacrar todos você vai se deparar com Huitzil e Pyron, os chefes. Se completar a barra Special, seus golpes ficam animais e os fatais podem ser acionados. Um jogo supertécnico. As fotos são de **DS' Revenge (Night Warriors)** para arcade.

CD
Sem previsão de lançamento

VIRTUA FIGTHER 2

SEGA — **LUTA**

A Sega foi a pioneira nos jogos de luta com cenários feitos à base de polígonos. **Virtua Fighter** destruiu todas as bases do sistema. A segunda versão veio com mais polígonos e textura e é isso que vai sair para o Saturn agora. **Virtua Fighter 2** tem 10 personagens: 8 do primeiro e mais 2 novos lutadores. Existem rumores que Dural possa ser controlado também no **Virtua 2**. Se for verdade, a versão doméstica pode ter o lutador metálico. A maioria dos movimentos antigos estão na nova versão e os controles do videogame são bem precisos.

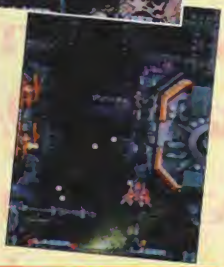
CD
Sem previsão de lançamento

RAYER SECTION

TAITO — **TIRO**

O superjogo de tiro da Taito vai detonar no novo console da Sega. No arcade se chamava **Ray Force**. Para que a conversão fosse completa, o fabricante colocou um modo de jogo em que o monitor deve estar na vertical (não é aconselhável tentar fazer isso com a TVs domésticas). **Ray Force** abusa da tridimensionalidade: sua nave pode acertar o inimigo mesmo se não estiver no mesmo "plano". Um jogo de tiro rápido e violento, feito e concebido de um console de 32 bits.

CD
Sem previsão de lançamento



DIGITAL PINBALL

SEGA — **PINBALL**

Sente falta de um pinballzinho? **Digital Pinball** traz gráficos maravilhosos para o Saturn. São várias máquinas disponíveis e todas as técnicas da vida real são possíveis. Os cálculos fazem com que a bolinha tenha uma movimentação bem realista. Existem muitos bônus, como a bola extra e a multiball, quando você joga com mais de uma bolinha. Além de jogar normalmente, você pode optar por partidas que tenham regras diferentes, como tentar acertar um alvo num determinado tempo. Muita grana rolou na produção deste **Digital Pinball**: filmagens em Hollywood, gravação em Los Angeles e tratamento em computação gráfica feito pela Silicon Graphics. Saravá!

CD
Já disponível

SONY P.STATION

Demorou, mas aconteceu. A Sony levou mais de três anos para entrar no mercado de games, mas já chegou arrasando. Esbanjando tecnologia, o seu PlayStation promete dar muita dor de cabeça às outras grandes do mercado

Os 4 botões top dão mais opções de movimentos aos jogos do novo console da Sony

O PlayStation é o mais compacto dos novos consoles0

A Sony entra pra valer no mercado de videogame com o PlayStation. Para lutar com os concorrentes diretos - 3DO (Panasonic), Saturn (Sega) e Neo Geo CD (SNK) - aposta num preço mais acessível: na casa dos US$ 400 no Japão (a promessa nos EUA é de US$ 299). Além disso, as especificações técnicas são de arrasar. Entre todos os sistemas, o PlayStation é o mais compacto. A entrada para o CD fica no centro da unidade, entre os botões Power, Reset e o Open. O PlayStation traz opção de saída RCA para vídeo composto e áudio estéreo e uma saída customizada geral para sinais Super-VHS e RGB. Os controles sao anatomicamente superiores aos joysticks tradicionais, com 8 botões - 4 frontais e 4 superiores. O único tabu: a Sony decidiu não seguir os direcionais tipicos e adotou quatro botões que, embora formem uma peça só, devem atrapalhar muito nas sequências da maioria dos jogos de luta. A responsável pelas dimensões reduzidas do PS é a LSI Logic, especializada em avançadas técnicas de semicondutores, que combinam variados microchips, como os microprocessadores, gerenciador de memória e funções de vídeo. Para mostrar que tamanho não é documento, o PlayStation pode aplicar textura sobre polígono, simular gravidade e criar um efeito elástico. O sistema também trabalha com três fontes de luz, criando sombras realistas.

Lançamento: novembro de 94
Preço: US$ 650
Preço jogos: R$ 60 - R$ 80
Nº de licenças: 97 (EUA) - 290 (Japão)
Jogos lançados: 25

O memory card permite que você salve seus progressos em um aparelho e leve para outro

FICHA TÉCNICA

CPU
Principal: R3000A de 32 bits RISC, 33 MHz e 30 MIPS
Som: processador próprio

RAM
Principal: 16 Mega
Vídeo: 8 Mega
Áudio: 4 Mega

GRÁFICOS
Resolução: 640 x 480 pontos (máx.)
Cores: 16.777.216 (máx.)
Compressão de vídeo: padrão JPEG

SOM
Canais: 24 ADPCM
Frequência de sample: 44.1 Khz, 16 bits (qualidade CD)

CD DRIVE
Vel. de transferência: 300 KBytes/seg.

RIDGE RACER

Namco estréia no PlayStation com seu jogo mais famoso do arcade

Se você desacelerar e virar o volante, o carro vai dançar na pista. Nas curvas, o lance é usar freio e acelerador juntos

Para a estréia do PlayStation, a Namco fez uma conversão de 32 bits do seu arcade mais conhecido: **Ridge Racer**. É um simulador com gráficos texturizados em polígonos, gerando um visual hiper-realista. A perspectiva em primeira pessoa garante a sensação de estar controlando um carro de verdade. Escolha entre 12 modelos de carros e dois modos: versus ou computador. Os movimentos dos jogos são em alta velocidade, especialmente para os carros mais velozes. O desafio maior é vencer o cronômetro, o que possibilita estender os números de voltas e sua marcação. O controle se adapta bem à perspectiva, com precisão absoluta.

Prepare os ouvidos: no túnel rola até eco

Curvas bem tangenciadas são garantia de muita velocidade

RAPIDINHO

Uma das maiores vantagens de **Ridge Racer** é o tempo de acesso. O PlayStation acaba com a espera. Enquanto o game carrega, já se pode remover o disco.

ARCADE NO LAR

O jogo parece um carbono do arcade. Na resolução há pequena perda na paleta e sprites em algumas áreas, nada muito perceptível aos olhos de um gamer enlouquecido. O som é perfeito, com direito a efeitos de eco ao adentrar os túneis e seis trilhas de tecno-rock de arrasar, mas se não gostar coloque o CD que quiser. Isso, só no PlayStation.

É possível jogar ouvindo o som que você mais gosta. Depois de o jogo carregar, bote o CD que você mais gosta para mudar a música conservar os efeitos sonoros

RIDGE RACER	4.5
PLAYSTATION	
NAMCO	
CD- 4 Níveis	
1 Jogador	
Corrida	
GRÁFICO	
SOM	
CONTROLE	
FUN FACTOR	
1 2 3 4 5	

MANHAS DE PILOTAGEM PARA O 1º ESTÁGIO

1. Fazendo o "S" bem reto, você não perde muita velocidade. Se quiser, use a derrapada.

3. Tangencie o "in" ao extremo para minimizar a perda de velocidade.

2. Curva fechadíssima. Um "out-in-out" bem cuidadoso vai resolver a parada.

4. Posicione-se pelo lado de fora e tente fazer uma curva bem estabilizada.

SONY
P.STATION

闘神伝
TOH SHIN DEN

A Takara deixa as conversões e cria um jogo de luta original de arrasar

A primeira impressão de **Toh Shin Den** é a de ser uma espécie de **Virtua Fighters** para o PlayStation. Mas, não se iluda. Em poucos segundos você vai descobrir estar diante de uma tecnologia muito superior, principalmente nos gráficos.

Quer controlar os chefões Gaia e Sho? Então proceda: na tela título, ao ver as letras dos modos de jogo, digite ↓↘→ + □. As letras ficam vermelhas. Ainda com as letras em movimento, digite →↓↘ + □ no controle 2. As letras tornam a ficar azuis. Agora entre na tela de seleção de personagens e digite ↓ + botão sobre Eiji ou Kayin para acionar os chefes Gaia e Sho, respectivamente

A tela de apresentação dos lutadores esbanja nos gráficos poligonais

Duke e Ellis são protagonistas de grandes lutas. Aqui, Duke bloqueia com sucesso um uppercut de Ellis

POLÍGONOS SUPERVIVOS

Toh Shin Den é um fighting game mano-a-mano com textura aplicada em gráficos poligonais. São oito combatentes (Fo Fai, Kayin Amoh, Sofia, Run Go Iron, Duke B. Rambers, Eiji Shinjo, Ellis, Mondo), um chefe (Gaia) e um secreto (Sho). Cada um usa uma arma, como espada, lança, clava, chicote e faca. Cada guerreiro possui seus socos, chutes simples e ataques rápidos. Há também ataques especiais de longo alcance detonados por sequências manjadas de direcional e botões. Ainda no menu de escolha do personagem há uma grande surpresa para quem escolher os mesmo lutadores: para evitar qualquer confusão, os jogadores sofrem uma mudança total no visual. Os controles de oito botões do PlayStation permitem uma maior facilidade para disparar um movimento especial. Há também a vantagem da auto-defesa, com a CPU fazendo o bloqueio. A única desvantagem inquestionável no controle se refere ao direcional, com 4 botões aparentemente separados - o que pode ser difícil no início, mas os golpes especiais podem ser colocados nos "top buttons". É no controle que também se pode acessar a variação dos ângulos de câmera. **Toh Shin Den** é campeão nas lutas poligonais rápidas na telinha e na variação de ângulos de câmera.

Um dos fatores que ajuda a criar um visual bem realista é o efeito de rotação automática

TOH SHIN DEN — **4.2**

PLAYSTATION

TAKARA

CD - 9 Fases

2 Jogadores

Luta - continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Tecnologia e jogabilidade perfeita mostram que Tekken não é cover de Virtua

Em Tekken você tem muito mais opções para se levantar. Essa é bem ofensiva

Os arremessos normais são feitos com soco + chute, direito ou esquerdo

Tekken estreou nos arcades japoneses no fim de 1994. Quatro meses depois veio para o PlayStation, idêntico ao original. O segredo desta conversão supersônica é a compatibilidade da placa de arcade e com o PlayStation. **Tekken** pode parecer um xerox de **Virtua Fighters 2**. Tudo aparência. Os gráficos são mais particulares e os controles diferentes. Os controles são baseados em um direcional e quatro botões. As funções dos botões são soco direito, soco esquerdo, chute direito e chute esquerdo, num posicionamento bem direto. Isso torna mais fácil a assimilação dos golpes, pois a relação dos comandos e os movimentos mostrados na tela é direta. O campo de batalha é ilimitado não havendo ring outs como em **Virtua Fighters**. São 8 lutadores e 8 sub-mestres. O chefão Heihatchi, pra variar, tem os golpes de quase todo mundo. **Tekken**, com certeza, é destruidor!

鉄拳

TEKKEN

A jogabilidade mistura Virtua Fighter com Street. Alguns golpes, como esse Raijinken, lembram Ryu e Ken

O trabalho de pernas é determinante para vencer em Tekken. São 4 deslocamentos especiais: dash para frente ou para trás e corrida para frente ou para trás

Os famosos golpes de queda estão presentes. Há muitos golpes deste tipo em Tekken

TEKKEN **4.8**

PLAYSTATION

NAMCO

CD - 10 Fases

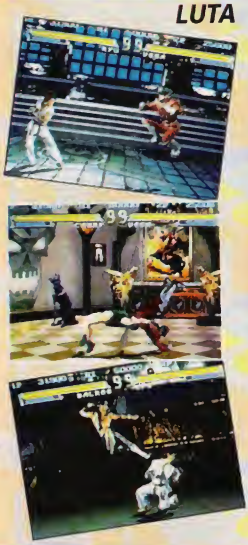
2 Jogadores simultâneos

Luta - Memory Card

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

STREET FIGHTER: THE MOVIE

CAPCOM — **LUTA**



O filme já rola há um bom tempo por aí e o arcade anda arrasando. Como o Playstation não poderia ficar de fora da festa, a Capcom decidiu rápido fazer uma versão para o console. Embora parecido com o arcade, o jogo pode mudar para se ajustar mais ao mercado japonês. O número de lutadores pode ser alterado, mas a concepção original deve ser mantida. Os personagens do filme foram digitalizadose os famosos Hadouken e Shouryuken vão detonar novamente em sua tela.

CD
Sem previsão de lançamento

X-MEN

CAPCOM — **LUTA**

X-Men, um dos maiores sucessos de arcade da Capcom chega ao console da Sony. Todos os movimentos, golpes e habilidades mutantes vão aparecer na tela. É melhor comprar controles melhores para se divertir com a enxurrada de jogos de luta da Capcom. Em **X-Men** você escolhe entre 10 mutantes do universo Marvel. E mais: o secreto Gouki e, quem sabe, Juggernaut e Magneto sejam controláveis. As fotos são da versão arcade.

CD
Sem previsão de lançamento

SF: THE INTERACTIVE MOVIE

CAPCOM — **DESENHO INTERATIVO**

No Japão, o desenho animado fez muito mais sucesso que o filme. A Capcom, que não é trouxa, aproveitou e fez um jogo tipo desenho interativo. É a primeira vez que a empresa algo do gênero. O desenho interativo usa os mesmos acetatos do original, assim como a voz e as músicas, que bateram recorde de vendas. As imagens são de um protótipo, mas dá pra ver que vai ser o campeão no estilo. O sistema de jogo não foi anunciado mas deve ser parecido com **Time Gal** e **Dragon's Lair**.

CD
Sem previsão de lançamento

DARKSTALKERS

CAPCOM — **LUTA**

Os monstros vão barbarizar. Escolha entre 10 personagens e detone. São todos monstros conhecidos: vampiros, lobisomens e Frankensteins. Depois de massacrar todos, você vai deparar-se com Huitzil e Pyron, os chefes. Se encher a barra Special, seus golpes ficarão animais e os fatais poderão ser acionados. Os comandos são todos manjados para quem já jogou **Street Fighter II**. As fotos são do **DarkStalkers' Revenge** para arcade.

CD
Disponível no 2º semestre

MORTAL KOMBAT 3

MIDWAY ***LUTA***

Por enquanto o PlayStation é o único que terá **Mortal Kombat 3**. O jogo está programado para setembro, junto com o lançamento do console nos EUA. Muitas coisas novas foram colocadas no **Mortal 3**. Você pode colocar passwords e ganhar poderes extras para cada lutador. Muito mais combos são

possíveis e mostrados na tela, como nos jogos da Capcom. São 14 kombatentes: 7 veteranos e 7 "calouros". Além dos zilhões de secretos. Há um novo botão, o Run, que serve para correr, de forma ofensiva ou defensiva. Ajuda a escapar da "gaiola" (os cantos da tela) e aumenta o ritmo da luta. Vá treinando no arcade para não fazer feio quando chegar o do PlayStation!

CD
Disponível em setembro

DRAGON BALL Z

BANDAI ***LUTA***

Estréia da série **Dragon Ball Z** no console PlayStation. Nesta versão, a Bandai trouxe os melhores personagens de todos os tempos: Goku, Gohan, Goten, Piccoro, Trunx, Gotenx, Freeza, Perfect Cell, No 16, Bedita, Boo e Evil Boo. E isso é só uma pequena amostra, já que o jogo tem mais de 20 personagens. Resumindo: é um desenho animado em videogame. E, do mesmo jeito que no desenho, não vão quilos faltar porradas e muitas magias.

CD
Disponível em julho

ACE COMBAT

NAMCO ***SIMULADOR***

Combate de caças no estilo **G-Loc**, da Sega. O ponto alto do jogo é o ambiente tries dimensões, criado por polígonos e pela aplicação de textura. A versão para PlayStation conta com dois pontos de vista: num deles, você sai bombardeando da cabine e no outro por trás da aeronave. Suas armas são metralhadoras para curta distância e mísseis teleguiados (tipo Side Winder) para inimigos mais distantes. **Air Combat** não é um simples jogo de tiro, mas um simulador com várias missões a serem cumpridas.

CD
Já disponível

NINTENDO ULTRA 64

LANÇAMENTO DO CONSOLE SECRETO DA NINTENDO É ADIADO PARA O 1º SEMESTRE DE 96; OS CLÁSSICOS ZELDA E MARIO VOLTAM À CENA NO 64 BITS

Diferente da Sega, Sony, Atari, SNK e Panasonic, que já lançaram os seus consoles de nova geração, a Nintendo planeja em silêncio a sua nova estrela, o enigmático Ultra 64. A grande "N" diz que será um sistema baseado en cartuchos e custará algo em torno de US$ 250. O lançamento nos EUA, antes previsto para o final deste ano, foi adiado para o primeiro semestre de 96.

Turok, o caçador de dinos

A versão de Top Gun para o Ultra 64 promete transformar você em um piloto de outro mundo

Um dos jogos que mais promete é Killer Instinct

Cruisin' USA também comparecerá nas telas do novo console

ULTRA SECRETO

Para desenvolver o Ultra 64, a Nintendo uniu forças com a Silicon Graphics Inc. (SGI), a maioral na linha dos computadores gráficos. A tecnologia 64 bits e os processadores de gráficos e áudio ficaram por conta da MIPS Technologies. Em janeiro, na Consumer Electronics Show (a CES), a SGI divulgou que o Ultra 64 estava completo. Só faltava começar a produzi-lo em escala industrial. Mas não se pode criar um bom jogo, sem desenvolver as devidas ferramentas. Para isso, a Nintendo chamou a Alias e a Multigen, que estão estudando o console. A Nintendo também está contactando softhouses para começar a desenvolver jogos para o Ultra 64. A Acclaim já se prontificou a criar um game baseado na série de quadrinhos Turok; a GameTek vai criar um jogo de combate baseado no **Robotech**; Sierra On-Line vai fazer uma nova versão de **World War I** e **Red Baron**; Spectrum HoloByte vai relançar **Top Gun**; e a Williams vai trazer um grande sucesso do PC: nada mais nada menos que **Doom**. Os veteranos do videogame vão perceber o lado bem americano deste projeto, além da ausência de antigos aliados da Nintendo, como a Capcom e Konami. Mas não se assustem, a Nintendo também planeja lançar o Ultra 64 no Japão. Atualmente, a Nintendo já está na lista dos melhores com os jogos **Cruisin' USA** e **Killer Instinct**, já disponíveis em arcades e que usam a tecnologia do Ultra 64. Há rumores de que clássicos da galeria de jogos da Nintendo vão ter a sua vez no Ultra 64. O mestre Shigeru Miyamoto, criador de **Zelda** e **Mario**, está desenvolvendo jogos para Ultra 64. O Dream Team da empresa está cuidando deste projeto como a sua menina dos olhos.

FICHA TÉCNICA

Microprocessador 64 Bits Mips Risc

Relógio de 100 MHz

Cores 24 Bits (16777216 cores diferentes), vídeo e áudio de alta resolução

Mais de 100.000 polígonos gerados por segundo

Mais de 100 MFlops (milhões de operações de ponto flutuante)

Tecnologia TLMI - evita que os pixels (pontos) "estourem" quando o objeto se amplia

Tecnologia Load Management - cria os cenários suavemente

Compatível com TV de alta definição

The Future Is Now

SNK

Títulos inéditos e grandes obras primas

É o universo Neo Geo

Softwares: Em breve

① Fatal Fury 3
② Puzzle Bobble
③ Double Dragon

④ Galaxy Fight
⑤ Crossed Swords 2
⑥ Savage Reign

Softwares: Já disponíveis

⑦ 3 Count Bout
⑧ Cyber Lip
⑨ Baseball Stars Professional

⑩ Robo Army
⑪ World Heroes 2
⑫ Soccer Brawl

⑬ Power Spikes II
⑭ Sengoku 2
⑮ Ghost Pilot

⑯ Fatal Fury Special
⑰ View Point
⑱ Top Hunter

ACTION: Samurai Shodown/Fatal Fury 2/Futal Fury/Art of Fighting 2/Art of Fighting/King of the Monsters/King of the Monsters 2/Burning Fight/The Super Spy/Sengoku/ World Heroes/Mutation Nation **SHOOTING:** Aerofighters 2/ Last Resort/ Alpha Mission II /NAM 1975/ **SRORTS:** Street Hoop/ Wind jammers/ Baseball Stars 2/ Super Side kicks/2020 Super Baseball/ League Bowling/ Football Frenzy/ Top Player's Golf/ Riding Hero **PUZZLE:** Puzzled

O Neo Geo CD
está chegando!
Leve o mundo de Neo Geo
para sua casa.

SAMURAI SHODOWN II™

THE KING OF FIGHTERS 94™

SUPER SIDEKICKS 2™

NEO·GEO CD™

©SNK 1995

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.
Av. Euclides, 56 - Jabaquara - 04326-080 - São Paulo - SP - BRASIL - FONE: (011) 588-2300 - FAX: (011) 588-2790